Ilustrações em Jogos Digitais

Olá!

Chegamos a nossa última aula e vou me dedicar para falar sobre a relação entre ilustrações e os jogos digitais. Acredito que muito do que vimos até aqui já tenha te dado sinais dessa relação, porém, na aula de hoje iremos usar livros, dissertações e teses para aprofundar no assunto.

Para isso vamos discutir sobre:

1. Ilustrações e Jogos Digitais;
2. Artes e Jogos;
3. Revisão;
4. Dicas.

#BoraLá!

1. Ilustrações e Jogos Digitais

Jogos Digitais é um termo amplo que abrange hardware, software e interatividade por meio de design, jogabilidade, mecânicas etc. e vale a pena entender seu contexto. Quanto ao primeiro jogo do gênero, leva-se em conta a interação com um monitor de vídeo em 1958, quando William Higinbotham decide criar um atrativo para uma exposição.

Foi no MIT, na década de 60, que apareceu um dos primeiros profissionais de jogos, Steve Russell, ele desenvolveu em um perío de 2 meses um jogo interativo usando o monitor do computador. Com

era leitor ávido de ficção científica, o tema escolhido para o jogo foi uma batalha espacial chamada Spacewar.

Em 1970 começa a era do Atari,

> Com sua política de inovação, produziu o primeiro videogame de corrida de automóveis do mundo, Gran Trak 10, o primeiro videogame de labirinto do mundo, Gotcha, além de um jogo que misturava corrida com naves e batalha espacial, Space Race. Todos estes jogos não se deram muito bem no mercado, mas a genialidade de Bushnell e sua equipe produziu quase que todos os gêneros de videogame possíveis apenas em seus primeiros anos. (LUZ, 2009, p. 38)

Os primeiros jogos digitais eram bem simples, sem profundidade e ideia de volume, muitos eram inspirados em jogos de tabuleiro. Foi no início dos anos 80 que os jogos começaram a explorar novas perspectivas, porém só 1985 que com mais resolução e quantidades de cores que os jogos passaram a ter gráficos mais elaborados, por meio do pixel art.

Porém, os anos 90 trouxe a era dos jogos modelados em 3D. Agora a profundidade, volume e forma faziam que a experiência do jogador fosse muito mais interessante. O mundo dos jogos digitais começava a parecer mais com o físico.

Atualmente, temos jogos 3D com linguagem de realidade aumentada e virtual, com a física de partículas passamos a ter qualidade de cinema.

As imagens 3D recentes usando paralaxe ou estereoscópio podem ser citadas como exemplos para dar uma impressão de profundidade e volume. Normalmente, essas técnicas, são usadas em cinemas, TVs, mas também foi apropriada pelos jogos digitais

O cinema é um tipo de arte, então comecemos a falar sobre a intersecção entre arte e jogos.

2. Artes e jogos

Muito da evolução visual dos jogos, se deu pela apropriação dos programadores e designer na linguagem e teoria das artes. É incrível

como podemos relacionar:

Pixel Art: Pontilhismo e mosaicos;

Perspectiva: Isometria e pontos de fuga;

Ilustração flat: modernismo, pop art e cinema;

3D: escultura em pedras, modelagem em barro e projeção axonométrica;

Música: som digital gravado altera as capacidades metafóricas do som;

Literatura: a dualidade realidade/ficção é introduzida na cultura da simulação digital, além de que o mito é aberto à significação, é plástico e adaptável tanto na narratologia, cinematologia e artes visuais;

Cinema: imagem em movimento tentando representar a realidade mimeticamente ou realismo;

Cultura: os jogos contribuem para uma cultura digital, seja nos consoles ou no ciberespaço.

Como os humanos desejam representar elementos tridimensionais em forma bidimensional, algum progresso foi feito não apenas no campo da arte, mas também nos campos da computação e das comunicações.

3. Revisão

Como é a nossa última aula quero elencar em tópicos tudo o que aprendemos. Nesse componente aprendemos muito sobre o mundo da arte, do desenho e ilustração, entre esse conteúdo aprendido passamos por:

- Gramática Visual;
- História da Arte;
- Desenho;
- Ilustração;
- Teoria das Cores;
- Computação Gráfica;
- Criação de personagens e cenários;
- Técnicas e processos de ilustração e criação;

- Tipos de ilustrações;
- Softwares e muito mais...

Mas antes de finalizar quero deixar algumas dicas.

4. Dicas

Você já ouviu falar de Lifelong Learning? No mundo atual, veloz e complexo, precisamos ter a capacidade e competência de aprender constantemente. Para Alvin Toffler, o analfabeto do século XXI, não é aquele que não sabe ler, mas aquele que não tem a capacidade de aprender, desaprender e reaprender novamente. Portanto, não pare por aqui, continue buscando mais conhecimentos e aprendizagens sobre concept art e ilustração.

Parafraseando Scheinberger (2015) eu quero te dar 10 super dicas para o seu aprendizado contínuo:

1. Use canetas ou marcadores de cores diferentes. Nas papelarias, é possível encontrar uma grande variedade de modelos que, apesar de geralmente indicados para o trabalho no escritório ou para crianças, também são muito apropriados para desenhar. Experimente diversas opções e descubra as que mais o agradam.

2. Pinte seu desenho cego usando cores de maneira consciente para realçar os contornos obtidos.

3. Tente criar suas próprias soluções. Invente um novo vocabulário! Será que não é possível retratar ruídos com um sinal específico ou representar a tristeza como uma sombra, por exemplo?

4. Combinar diferentes planos dentro de um único desenho pode dar origem a resultados bastante emocionantes. Ainda usando os filmes de faroeste como exemplo, o desenho acima poderia ser o primeiro plano de um caubói cujo inimigo pode ser visto bem pequenininho ao fundo. Tente reunir diferentes planos no mesmo desenho. Aumente o foco dado a alguns detalhes pequenos e represente-os com dimensões maiores. Ou, para criar um contraste,

deixe para o plano de fundo alguns desenhos já feitos em outros planos.

5. Ao desenhar, feche um de seus olhos. Você verá que, ao usar apenas um olho, ficará mais fácil desenhar. Transferir uma imagem bidimensional para o papel é muito mais fácil que desenhar uma imagem tridimensional. Tente manter o mesmo olho sempre fechado. Caso contrário, sua perspectiva mudará de lugar.

6. Ao desenhar, feche um de seus olhos. Você verá que, ao usar apenas um olho, ficará mais fácil desenhar. Transferir uma imagem bidimensional para o papel é muito mais fácil que desenhar uma imagem tridimensional. Tente manter o mesmo olho sempre fechado. Caso contrário, sua perspectiva mudará de lugar.

7. Preste uma atenção especial aos olhos e à boca de uma pessoa – esses detalhes são mais importantes do que o nariz quando você deseja fazer a pessoa retratada ser reconhecida. Caricaturas com narizes grandes não funcionam por causa do nariz, mas sim apesar dele.

8. Use cores para destacar os elementos mais importantes. E colecione referências.

9. Experimente, brinque e se divirta.

10. Experimente, brinque e se divirta.

Espero que você tenha aproveitado essas trilhas de conhecimento e continue a aprender conosco, aqui na Faculdade Descomplica! Muito sucesso para você e até mais!

Atividade Extra

Série da Netflix GDLK

A série em seis episódios conta a história dos jogos digitais, revelando os bastidores da competitiva indústria de games.

Assista o trailer: https://www.youtube.com/watch?v=9mYaiF21EiA

Referência Bibliográfica

- DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. **Curso de design gráfico.** São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- LUZ, A. R. Linguagens Gráficas em Videogame: Nascimento, desenvolvimento e consolidação do videograme como expressão gráfica. **Dissertação de Mestrado.** Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, USP. São Paulo, 2009.
- GOUVEIA, P. **Artes e Jogos Digitais: estética e design da experiência lúdica.** Portugal: Edições Universitárias Lusófonas, 2010.
- SCHEINBERGER, F. **Sketchbook sem limites: o companheiro de viagem do urban sketcher.** São Paulo: Gustavo Gili, 2017.
- ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração.** Porto Alegre: Bookman, 2009.

Ir para questão